カプモン マジック&ウイザーズ 遊戯王 ～導きの書～

対象年齢8才以上

モンスターフィギア全15種　フィールドシート全9種　バトルダイス全8種

□カース・オブ・ドラゴン	□暗黒の竜王	□ホーリー・ドール
□ブラック・マジシャン	□ジャッジ・マン	□ホーリー・エルフ
□ハーピィ・レディ	□エルフの剣士	□炎の剣士
□デーモン	□ベビードラゴン	□闇魔界の覇王
□砦を守る翼竜	□闇・道化師のサギー	□青眼の白竜

発売元　株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

BANDAI

※写真・イラストと商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

⚠ 注意

保護者の方へ必ずお読みください。

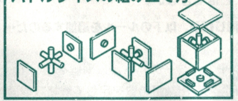
- ●小さな商品です。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- ●誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- ●部品はきれいに切り取り、切り取ったあとのクズは捨ててください。

セット内容　物

●モンスターフィギア…1体
●バトルダイス…………1コ
●フィールドシート……1枚



バトルダイスの組み立て方



バトルダイスの見方　目



★は移動できるマスの数。

数字は、モンスターのバトル攻撃値・守備値にプラスされる数値。



マークが出たらバトル攻撃値・守備値が2倍になる。

ゲームの流れ　時

ゲームの準備 → ゲームスタート → 【1ターン：モンスターの移動 → バトル／なにもしない → 次のプレイヤーに移る → モンスターの移動 → バトル／なにもしない → 次のプレイヤーに移る】 繰り返し

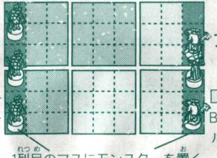
※このゲームは3セット以上集めないとプレイできません。【2人用】

ゲームの準備　備

①プレイヤーは、それぞれ3枚ずつフィールドシートを出し合い、6枚つなげてフィールドをセットする。

〈セット図〉

プレイヤーA



プレイヤーB

□はプレイヤーAが置くフィールドシート。

□はプレイヤーBが置くフィールドシート。

1列目のマスにモンスターを置く。

②プレイヤーは、それぞれ好きなモンスターを3体ずつ選び、自分に1番近い1列目のマスに置く。(1マスに2体以上置けない。)

③それぞれ自分のバトルダイスを1コずつ用意する。

遊び方　掟

①ジャンケンで先攻・後攻を決める。

②先攻のプレイヤーはバトルダイスを振り、モンスターを★の数だけ移動させる。(P3-移動の仕方参照。)

③移動した後に、自分のモンスターが相手のモンスターと直線で3マス以内に近づいているとバトルをすることができる。バトルしなくてもかまわない。(P4-バトル参照。)

④プレイヤーが「モンスターの移動」→「バトル」・「なにもしない」を行ったら、次のプレイヤーに順番が移り、遊び方②から繰り返しプレイする。これで1ターン終了。

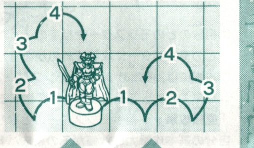
移動の仕方　路

①プレイヤーはバトルダイスを振り、出た目の★の数だけモンスターを移動させる。(移動させる時は、1体のモンスターでも複数のモンスターに分けて移動させてもかまわない。しかし、必ず★の数だけすべて移動させなければならない。)

※モンスターはナナメに移動することはできない。



★が4コ出た場合…



②モンスターを移動させる場合、同じモンスターを同じマスに2度以上通過させることはできない。



③他のモンスターを飛び越えて移動することはできない。また、1マスにモンスターが2体以上入ることもできない。

※相手モンスターに囲まれて★の数分移動することが出来ない場合は、移動可能なマスまで進み、数があまってもそのマスで止まり、バトルか自分の順番を終わらせるかを決める。

※完全に相手モンスターに囲まれて移動することが出来ない場合は、バトルダイスは振らずに、バトルか自分の順番を終わらせるかを決める。

バトル（攻撃側） 闘

すべて移動した後に、自分のモンスターが相手のモンスターの直線で3マス以内に近づいているとバトルをすることができる。バトルをしないときは次のプレイヤーに順番が移る。

※他のモンスターを通過して、バトルすることはできない。

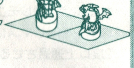


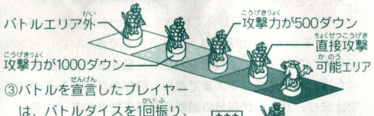
①自分のどのモンスターが相手のどのモンスターに攻撃するのかを宣言する。

②攻撃には2種類あり、相手モンスターとの距離（バトル可能エリア）によって基本攻撃力が変化する。

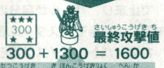
「直接攻撃」…相手モンスターのとなりのマスから攻撃。自分の基本攻撃力の数値がそのままバトル攻撃値となる。

「間接攻撃」…相手モンスターと離れたマスから攻撃。1マス離れていると500、2マス離れていると1000を引いた数をバトル攻撃値（P5-バトル用語参照。）とする。





③バトルを宣言したプレイヤーは、バトルダイスを1回振り、出た目の数をバトル攻撃値に足して最終攻撃値（P5-バトル用語参照。）を出す。



間接攻撃は基本攻撃力が変化。

バトル（守備側） 防

バトルを宣言されたプレイヤーは、反撃か防御を選択し宣言する。

反撃を宣言した場合…

バトルダイスを1回振り、出た目の数をバトル攻撃値に足して最終攻撃値を出す。相手プレイヤーの最終攻撃値と自分の最終攻撃値を比べ、最終攻撃値が高いプレイヤーの勝ち。
負けたモンスターはフィールドシートから取り除かれる。

防御を宣言した場合…

バトルダイスを1回振り、出た目の数を基本守備力に足して最終防御値（P5-バトル用語参照。）を出す。相手プレイヤーの最終攻撃値と自分の最終防御値を比べる。相手の最終攻撃値よりも最終防御値が低い場合は負けで、モンスターはフィールドシートから取り除く。最終防御値が高かった場合は、防御成功で、両プレイヤーともモンスターはそのままにする。

※バトルの時、両プレイヤーとも同じ数値だった場合は引き分けで、両プレイヤーのモンスターはそのまま。

※バトル可能なエリアが2ケ所以上あるときは、すべてバトルすることもできるが、1体のモンスターが攻撃できるのはその回に1度だけ。（1度攻撃したら次の自分の番まではそのモンスターは攻撃できない。）

バトル用語 告

「基本攻撃力」・**「基本守備力」**＝モンスター自体の力。
「バトル攻撃値」＝敵モンスターとの距離により変化した力。
「最終攻撃値」＝バトル攻撃値＋バトルダイスで出た力。
「最終防御値」＝基本守備力＋バトルダイスで出た力。

複数で攻撃する場合 共

※複数のモンスターで相手を攻撃することができる。
相手のモンスタ－1体に対して、自分のモンスターが2体以上バトル可能エリアにいる時、2対1または3対1というようなバトルにすることができる。ただし、自分の他のモンスターを通過して、攻撃することはできない。

通常のバトルと遊び方は同じだが、以下のルールを追加するのだ…

《攻撃側のプレイヤー》

攻撃に参加するすべてのモンスターのバトル攻撃値を足して、さらにバトルダイスを1回振り、出た目の数を足して最終攻撃値を出す。

《守備側のプレイヤー》

「反撃」…攻撃してくる複数のモンスターのうち1体を選び、そのモンスターとの距離（バトル可能エリア）を計算して、バトル攻撃値を出しバトルダイスを振り、出た目の数を足して最終攻撃値を出す。
攻撃側が勝ったら守備側のモンスターを取り除く。
守備側が勝った時は、反撃と指名したモンスターだけを取り除く。
「防御」…通常のバトルと同じ。

ゲームの勝敗 終

相手のプレイヤーのモンスターをすべて取り除いたプレイヤーの勝利。

—引き分け—

どちらかのプレイヤーのモンスターが1つだけになってから、3ターンすぎてもモンスターの取り除きがなかったら、引き分け。

おことわり

ガシャポン商品の通信販売はしておりませんのでお求めはお近くのバンダイ自動販売機をご利用ください。

玩具安全基準合格
4902425 71455 4
ST 8
㈳日本玩具協会
東京都墨田区東駒形4-22-4

バンダイでは、よりよい商品づくりのため、皆様のご意見、ご感想を募集しております。下の用紙にご記入の上、ハガキに貼り送ってください。

〈宛先〉〒111-8081（株）バンダイ
ガシャポンアンケート107係
※あて先のみ記入して、住所は記入しないでください。
〈〆切〉平成11年2月28日（当日消印有効）
※尚、抽選により30名様に粗品を送らせていただきます。

BANDAI 1998 MADE IN JAPAN　751293-0071455-100

遊★戯★王 カプモン マジック&ウイザーズ	住所〒　都道府県	
氏名	年齢　才	男・女

1. この商品を何個買いましたか？（　　　）個
2. カードダス「遊★戯★王」を買っていますか？　はい・いいえ
3. この商品でどの様に遊んでいますか？
①ルールに基いて遊んでいる。②オリジナルルールで遊んでいる。
③コレクションしている。④その他（　　　）
4. この商品を何で知りましたか？
①店頭で　②雑誌で（雑誌名：　　　）
③その他（　　　）



森（もり）
森（もり）
荒野（こうや）
森（もり）
森（もり）
森（もり）
森（もり）
山（やま）
山（やま）